

**Антиномии художественной формы вестерна и творческого метода
Джима Джармуша
(на примере фильма “The Deadman”)**

Смагин

Данная статья представляет собой ответ на статью Хохлова А.И. “Художественная реальность “Мертвеца” Джима Джармуша” [Хохлов А.И. Художественная реальность “Мертвеца” Джима Джармуша // Сумма философии. Выпуск 4. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2005], где я, по возможности, попытаюсь выявить некоторые терминологические неточности, которые были допущены при анализе фильма “The Deadman” Джима Джармуша. Не претендуя на схватывание художественной реальности фильма в целом, я хотел бы предложить критику данной работы лишь в одном отношении – правомерно ли классифицировать “The Deadman” как вестерн (содержание этого понятия определённым образом содержится в используемом термине “сверхвестерн”).

Во-первых термин “сверхвестерн” неизбежно отсылает к совокупности всего ранее снятого в рамках данной мифологемы. Не представляется возможным говорить о художественной реальности “The Deadman”, говоря при этом о том, что Джим Джармуш использовал только жанровую оболочку, поскольку вестерн и является данной оболочкой, жанровое же наполнение вестерна вариабельно. Сам вестерн неправомерно считать самостоятельным жанром – под этим термином следует понимать только конструируемое пространство. Атрибутика вестерна – это атрибутика пространства вестерна. То есть в данном случае пространство диктует архетипы персонажей, их деятельность. Иначе: оболочка вестерна и вестерн понятия равнозначные, и использование первого некорректно.

Основопологающим понятием для пространства вестерна служит понятие границы. Персонажи вестерна – это персонажи границы, персонажи определяемые границей. Мифологема границы раскрывается через понятия последнего рубежа, освоения неизведанного, постоянной деятельности.

Рассмотрим эти понятия поближе. В американской мифологии одну из наиболее значимых ролей играет понятие последнего рубежа, которое может быть понято как горизонт мифа (правомерно также говорить о вестерне как мифе горизонта). Пространство вестерна всегда открыто. В конкретных проявлениях – это прерия (Джон Форд, Энтони Манн) или пустыня (Серджио Леоне), то есть пространство открытое, где преобладает горизонталь над вертикалью.

Освоение неизведанного или “пионерский дух” вестерна выражается в непривязанности персонажа к определённому месту и случайности его местоположения в пространстве вестерна. Выбор конкретного места действия

случаен и носит необязательный характер. Действие может происходить в любой точке пространства вестерна. В вестерне не структурируется пространство конкретного города, населённого пункта, точки на карте. Город редуцируется до набора условных (общеобязательных) объектов: салун, банк и т.д., причём количество этих объектов строго ограничено. Они не специфичны, не единичны. Они имеют свою предметность только как салун вообще, банк вообще.

Третье необходимое понятие – понятие постоянной деятельности. Персонаж вестерна бесконечен и аморален. Персонаж не привязан к конкретному месту, которое он осваивал бы своей “деятельностью; он осваивает всегда пространство вестерна вообще. Аморальность персонажа вестерна выражается в примате действия над бездействием при любых возможных условиях. Все моральные суждения возможны только извне, но не внутри структуры вестерна. Причём к центральному персонажу не применима категория “Добра”, тогда как категория “зла” всегда достаточно ярко выражена через ряд второстепенных персонажей. Центральный персонаж преодолевает зло, не принимая на себя однако функции добра. Он бесконечен в своей неопределённости и неконкретности, он “человек границы”, не в смысле поиска, а в смысле конкретного существования в границе (в том числе и в границе добра-зла, никогда не выходя за её пределы). Граница сама становится здесь полем деятельности, она имеет не отрицательный характер (ни то, ни это), а положительный – имеет совершенно автономное наличное бытие. Граница в вестерне выступает и как горизонт мифа, и как пространство мифа.

Теперь посмотрим на понятие “сверхвестерн”. Оно подразумевает, что в именуемом объекте должны содержаться все характерные для мифологемы вестерна характеристики и нечто иное, вестерну не принадлежащее. В отношении к “The Deadman” более применим термин “антивестерн”. Сверхвестерном мы можем назвать этот фильм только по отношению к подразумеваемой совокупности всех когда либо снятых вестернов, только в негативном смысле (как нечто не принадлежащее этой совокупности), а не как положительное понятие на чём настаивает А.И. Хохлов, ссылаясь на определение А. Базенара [Там же]. Термин “антивестерн” представляется более уместным, если сравнить творческий метод Джима Джармуша с вышеназванными характеристиками вестерна.

Для самого Джармуша основополагающим в изображении предметного мира является понятие конкретного. Начиная с первых опытов: “The permanent vacation (1982)” и “Stranger, than in heaven (1984)” – особое значение у Джармуша имела демонстрация предметного мира в контексте реального единичного пространства. Пространства, оформленного конкретной уникальной вещью. Это более всего очевидно в первом фильме Джармуша – я имею в виду открывающий эпизод фильма, где демонстрируются места и оформляющие их вещи, которые с неизбежностью появятся на протяжении фильма. Такое внимание к вещной конкретике необходимо следует из личности персонажа.

Центральный персонаж Джармуша – это турист. Этот тезис непосредственно проговаривается в “The permanent vacation”, но истинен для всех фильмов Джармуша (в данном контексте продуктивнее говорить о “The deadman” в отношении к другой межжанровой форме – а именно road movie).

Понятие последнего рубежа (которое в своём художественном воплощении в вестерне выступает как преобладание принципиально неограниченной горизонтали над вертикалью) у Джармуша размывается в его методологически постоянной конкретике. Отсутствие света, статичность кадра концептуально сосредоточенного на одном, нехарактерное для вестерна место действие (холмы, лес) – всё это необходимо суживает горизонтальное пространство кадра и переносит основной пафос происходящего в вертикаль. Единственная яркая горизонталь (прерия, пустыня) просматривается только из окон проезжающего в начале поезда, то есть уже технологически оформленная, таким образом тема освоения неизведаного снимается – в художественном мире “The Deadman” нет не освоенной белым человеком горизонтали. Это освоение также переносится в вертикаль, становясь подлинно метафизическим, и сводится для персонажа к переходу из статуса туриста к статусу мертвеца.

Постоянная деятельность – единственный объединяющий момент художественного метода Джармуша и оболочки вестерна. Все персонажи Джармуша страдательны, подвижны; причины их действий обладают для них принципиальной непрояснёностью, эти причины исключены как из художественного, так и из смыслового пространства его фильмов. Вестерн позволяет исключать причинно-следственные связи из художественной реальности, но это скорее исключение, носящее непринципиальный и несистематический характер. Страдательность персонажа вестерна зачастую следует из его аморальности, пограничности. Пограничность персонажа “The Deadman” вертикальна, его моральность определяется характером самой границы. Это граница посюстороннего и потустороннего. Деятельность – это деятельность самоознания, осознания принадлежности к одной из сторон, это деятельность–выход за пределы границы.